

Guía

abril '97. vol. 2

Sobrevive al segundo combate con Bowser

Te contamos cómo llegar al mundo 12

...para que no te pierdas en la aventura más alucinante del mundo

CÓMO CONSEGUIR LAS 120 ESTRELLAS

¿Dónde están las 120 estrellas?



Lo primero es lo primero. Gracias por la estupenda acogida que ha tenido este coleccionable de Mario 64. Nos encanta que os haya gustado tanto. Y ahora vamos a continuar con el trabajo. Más estrellas, en más mundos.





Entrada



Baja al **piso inferior** del castillo y entra por la puerta con una estrella dibujada que hay a la **derecha del cuadro con fuego**. Tirate después a la **piscina de cristal líquido**.

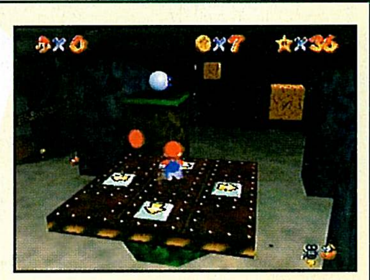


Course 6: Estrellas






ESTRELLA 1: Dirígete al **lago subterráneo**, donde está el **monstruo acuático**. Colócate encima de él y haz una "culada" para **obligarle a bajar la cabeza** (tranquilo, no muerde). Súbete encima de ella y salta desde allí a la **isla** que hay **en el centro del lago**. Enseguida verás la estrella.



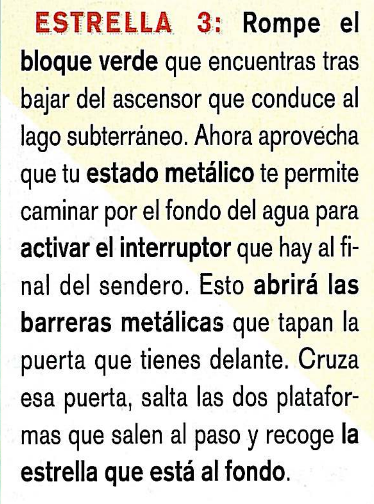

ESTRELLA 2: Las **ocho monedas rojas** se encuentran en esta sala. Primero, **conduce la plataforma móvil** pisando las flechas (tienes que romper algunos bloques de un puñetazo). Y luego, si quieres conseguir el resto, súbete a otra **plataforma de cuadros** que hace una visita turística por la parte superior de la sala.



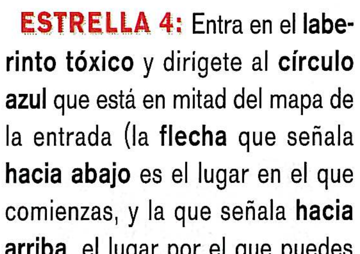




ESTRELLA 3: Rompe el bloque verde que encuentras tras bajar del ascensor que conduce al lago subterráneo. Ahora aprovecha que tu **estado metálico** te permite caminar por el fondo del agua para **activar el interruptor** que hay al final del sendero. Esto **abrirá las barreras metálicas** que tapan la puerta que tienes delante. Cruza esa puerta, salta las dos plataformas que salen al paso y recoge **la estrella que está al fondo**.



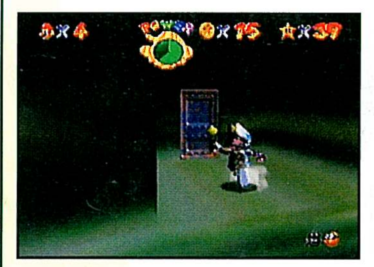








ESTRELLA 4: Entra en el **laberinto tóxico** y dirígete al **círculo azul** que está en mitad del mapa de la entrada (la **flecha** que señala **hacia abajo** es el lugar en el que comienzas, y la que señala **hacia arriba**, el lugar por el que puedes salir). Cruza la puerta, utiliza el ascensor y ya está. La estrella es tuya. Finalmente, hazte **metálico** para que **el gas no te quite vida.**





ESTRELLA 5: Regresa al laberinto tóxico, pero esta vez sal por el lugar que te indica el **círculo de la izquierda del mapa** (tienes que dar un salto de espaldas para encontrar la plataforma donde está la puerta de salida). Una vez fuera debes **avanzar colgado** cual jamón serrano de la **estructura metálica** del techo. Pulsa el botón **A** para agarrarte, mantenlo presionado mientras avanzas y suelta sólo cuando quieras que Mario caiga. **Guíate por su sombra** para saber dónde vas a aterrizar.







ESTRELLA 6: Si vas al lugar donde caen piedras rodando y miras encima de la puerta, descubrirás dos cosas: que **las piedras** te **aplastan** cuando te pasan por encima y que hay un **hueco en la pared**. Tienes que subir hasta allí **rebotando en las paredes**.

Una vida en el laberinto





Hay una forma muy sencilla de conseguir una **vida extra** cada vez que entres en el laberinto tóxico. Primero haz que **Mario** se vuelva **metálico**, y luego dirígete al lugar donde salen dos topos del suelo. Cárgatelos cada vez que saquen la cabeza: aparecerá al poco la seta que da la vida.

Enemigos











ESTRELLA 7: Dinerito fácil recogiendo cien monedas. Dentro del laberinto tóxico hay un interruptor para conseguir **monedas azules**, pero ten cuidado con los agujeros del suelo cuando vayas a por ellas.

Habla con la seta

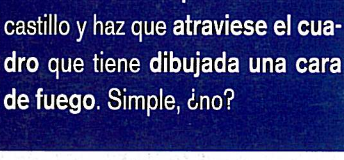




En la sala donde está la piscina de cristal líquido que da entrada a la fase, hay una pequeña seta con cara de querer decir algo importante. Habla con ella y, al terminar la conversación, **te regalará una estrella**.

LETHAL LAVA LAND

Entrada



Lleva a Mario al **piso inferior** del castillo y haz que **atraviese el cuadro** que tiene **dibujada una cara de fuego**. Simple, ¿no?

Course 7: Estrellas





ESTRELLA 1: Tienes que **tirar a la lava a un enemigo** que luce cornamenta y tiene forma de bomba. Puedes llegar hasta él a patita o **volando con la gorra alada** que encuentras detrás de la entrada a este mundo (haz el salto largo para llegar a la plataforma donde está). El enemigo te embiste constantemente, así que apártate **cuando venga** y tírale abajo de una patada o un puñetazo. La **estrella** aparecerá en **otra plataforma** a la que se llega por unas escaleras que se derrumban al pisarlas.



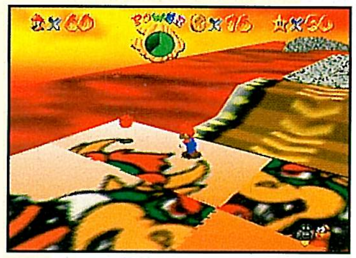


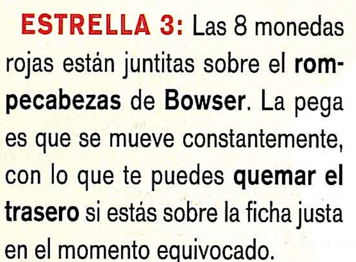




ESTRELLA 2: ¿Te quedaste prendado del **enemigo de la primera estrella**? ¡Pues a repetir tocan! En este mundo hay otra plataforma con **tres pequeños bichos-bomba** a los que tienes que **arrojar a la lava**. Lo malo es que cuando ya les has dado su merecido, viene el padre a pedir explicaciones. Acaba también con él (liquidación por anticipado), y disfruta de tu nueva estrella.









ESTRELLA 3: Las 8 monedas rojas están juntitas sobre el **rompecabezas** de **Bowser**. La pega es que se mueve constantemente, con lo que te puedes **quemar el trasero** si estás sobre la ficha justa en el momento equivocado.

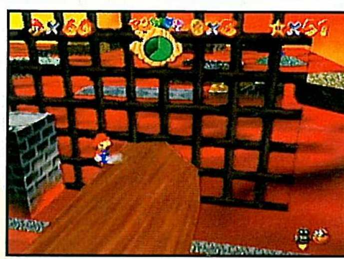
Teletransporte

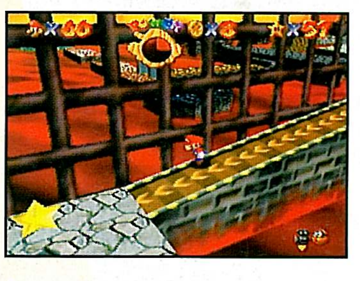




Mario puede teletransportarse en este mundo **desde el centro de la plataforma,** donde está la **caja roja, hasta la jaula** que hay debajo de uno de los ojos. Si lo haces sin matar antes al ojo (para liquidarlo hay que dar vueltas a su alrededor), te encontrarás atrapado en la jaula. En ese caso no te preocupes, **también funciona el trayecto de vuelta**. Es decir, regresa a la plataforma inicial y continúa tu camino por esa zona.







ESTRELLA 4: Está **detrás de la verja** que hay en una **esquina del escenario**. Para llegar a ella tienes que **montarte en una especie de parrilla** que hace las veces de barca. A continuación te subes en el **tronco enorme** y lo haces **girar simplemente corriendo sobre él**. Ahora ya sólo te queda **seguir el camino** que conduce plácidamente hasta la estrella. Misión cumplida.

Enemigos fase 7







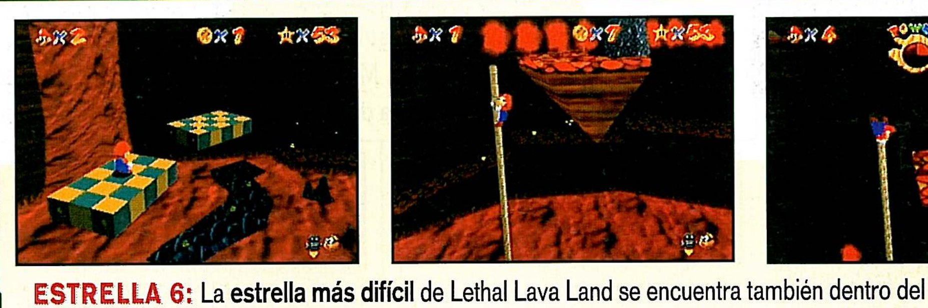


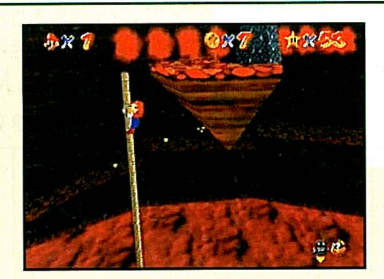






ESTRELLA 5: Para coger la quinta estrella tienes que meterte **dentro del volcán** que hay **en el centro del escenario**. La **estrella está arriba** del todo, así que te toca iniciar una subida esquivando todo tipo de obstáculos. Lo más difícil llega al final, cuando tienes que saltar de un mástil a otro. **Dos consejos**: **acerca la vista** para saber dónde vas a saltar (la cabeza de Mario indica siempre la dirección), y **olvídate de los últimos mástiles**. El salto es lo suficientemente largo para alcanzar la estrella.



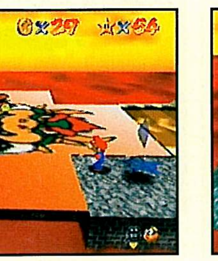








ESTRELLA 6: La **estrella más difícil** de Lethal Lava Land se encuentra también dentro del volcán. Ahora tienes que montarte en un par de plataformas móviles que suben, y **trepar** después **por dos mástiles** hasta llegar a ella. La cosa no es nada fácil, y a menos que seas un monstruo del pad achicharrarás a Mario varias veces antes de conseguirla.





ESTRELLA 7: Reunir **cien monedas** en este nivel es uno de los **retos más difíciles** del juego. Primero tienes que **coger alrededor de noventa en el exterior** (recuerda que **los ojos liberan una monedas azules** al morir, y espera a que **se forme el puzzle de Bowser**, porque aparecen unas cuantas más). Después, hazte con **el resto en el interior del volcán.**





Se abre la veda del conejo







Si bajas al **piso inferior** del castillo con **20 estrellas** en tu poder, te encuentras con un **conejo saltarín** que huye cada vez que te acercas a él. Cuando consigues atraparlo, al principio protesta un poco, pero finalmente acaba **regalándote una estrella.** Cazarlo no es nada fácil, pero lo puedes hacer si le **arrinconas en un pasillo** y presionas el **botón de puñetazo** mientras corres para que **Mario se lance en plancha**. Es algo complicado, pero al menos da más resultado que correr alocadamente detrás suyo.






SHIFTING SAND LAND

Course 8: Estrellas

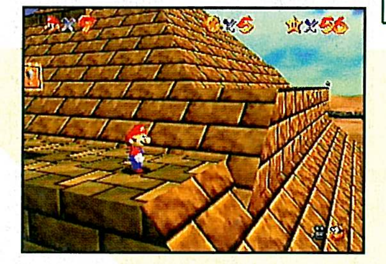
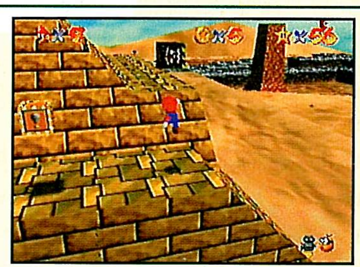
Entrada

Ve al **piso inferior** del castillo y métete por el **pasillo** que hay **a la izquierda del cuadro** de entrada al mundo 7. Salta para atravesar el muro que hay al final.

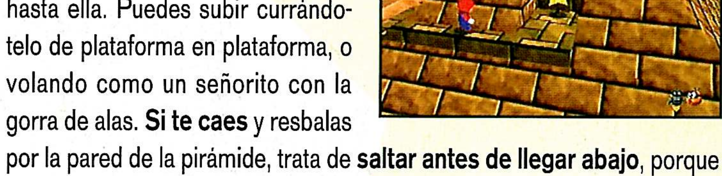




ESTRELLA 1: Si te **acercas a la pirámide** y miras hacia arriba verás un **pajarraco que lleva la estrella** en sus patas. Para cogerla, tienes que **subirte** a cualquiera de las **cuatro columnas rojas** que hay alrededor de la pirámide (aunque parezca increíble, Mario puede **subir caminando por las paredes**). Si lo prefieres, también puedes **coger la gorra alada** en una de las cajas rojas del escenario, y llegar hasta el buitre volando.


ESTRELLA 2: La segunda estrella está **escondida en un hueco** que hay en la **fachada de la pirámide**, pero es bastante fácil llegar hasta ella. Puedes subir currándotelo de plataforma en plataforma, o volando como un señorito con la gorra de alas. **Si te caes** y resbalas por la pared de la pirámide, trata de **saltar antes de llegar abajo**, porque corres el riesgo de ser **tragado por las arenas movedizas**.





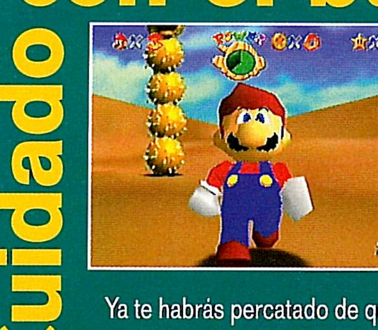

ESTRELLA 3: Mario se mete a egiptólogo y entra **dentro de la pirámide**. La estrella está arriba del todo, así que tiene que **subir hasta allí sorteando los obstáculos** que hay en cada piso. Habilidad, paciencia...




ESTRELLA 4: Lo primero es **subirte a las 4 torres** que hay alrededor de la pirámide. Tres de ellas son fáciles, pero hay una cuarta rodeada por arenas movedizas a la que tienes que llegar volando. Entonces **desaparecerá la punta de la pirámide** y podrás meterte dentro. Allí combates con **dos manos** a las que debes golpear cuando tengan el ojo abierto.




Cuidado con el buitre




Ya te habrás percatado de que por este mundo **revolotea un buitre** que es el que al principio **lleva la primera estrella** en sus patas. Si quieres ir a por otra, ándate con mucho ojo. El buitre aprovechará que tiene las **garras libres para intentar robarte la gorra**. Recuerda que si Mario lleva la cabeza descubierta **los enemigos le hacen más daño**, así que conviene recuperarla cuanto antes (golpea al buitre para que la suelte).

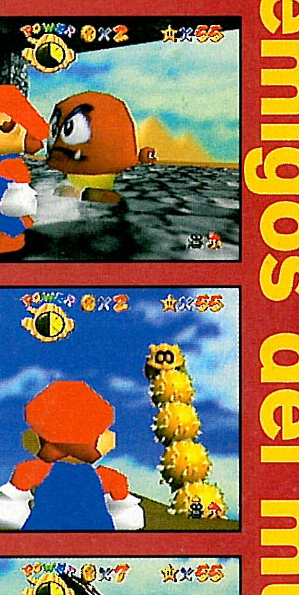





ESTRELLA 5: Coge las 8 monedas rojas. Hay 4 en el suelo: detrás del inicio de este mundo (1), rompiendo una de las cajas (2), en el camino donde giran las cajas grandes (3) y en el estanque (4). Las demás, a volar tocan (5).




Enemigos del mundo 8








ESTRELLA 6: Dentro de la pirámide hay un montón de **monedas de oro**, pero **cinco son especiales** y eso significa que tienes que cogerlas para conseguir esta estrella. **Dos de ellas** están en el **río de arena** (puedes andar por él saltando para no hundirte). Las **tres restantes** las consigues descolgándote por otras tantas plataformas consecutivas desde lo más alto del escenario. Calcula bien los saltos o acabarás espachurrado en el suelo.



Teletransporte



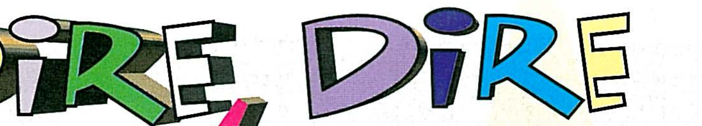



En este mundo puedes utilizar **dos teletransportadores secretos**. El primero es **de ida y vuelta**, y te lleva **desde la palmera** que hay junto al estanque **hasta el** lugar en el que está **el cañón**. El segundo se encuentra en el **interior de la pirámide**, y te catapulta nada menos que **hasta la vida extra** que hay sobre una de las **rejas**. La **entrada** está **junto al mástil** que sube del segundo al tercer piso.



ESTRELLA 7: En este mundo hay **más monedas de las que parece**. Los **gusanos verticales** liberan una **moneda azul** cuando les golpeas en la cabeza (haz que baje a base de puñetazos). En las **paredes de la pirámide** hay más monedas rojas. Una vez dentro de la pirámide, hay un interruptor que activa varias monedas azules, y el **interior está repleto de monedas de oro**.






Dire, Dire Docks

Entrada



Baja al **piso inferior** del castillo, entra por la **puerta** que tiene una **gran estrella dibujada** y atraviesa después el **muro de agua.**



¡Es él otra vez!



Cuando tienes **50 estrellas**, el conejo contraataca en el piso de abajo. Como parece que anteriormente no aprendió la lección, **vuelve a atraparle** y conseguirás **una nueva estrella.**

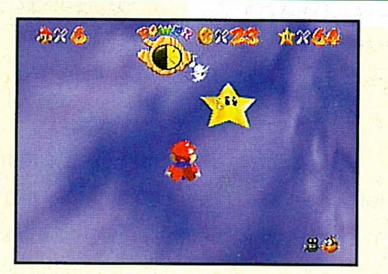


Course 9: Estrellas





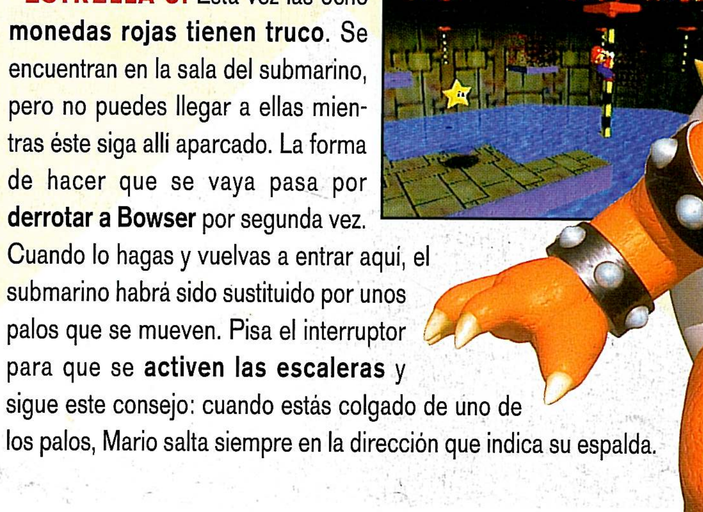
ESTRELLA 1: Pon a Mario en remojo y **bucea hasta** la gran sala donde está **el submarino**. La estrella está **sobre la cubierta**, y para llegar a ella tienes que **pisar primero un interruptor** que activa unas **escaleras** durante unos segundos. Date prisa en cruzarlas y ya está.


ESTRELLA 2: Hay quien dice que el orden lo es todo, y para orden el que tienes que llevar para **abrir los cuatro cofres** que hay en el **fondo del estanque**. Si fallas, calambrazo al canto, y además el remolino del centro te absorbe a menos que nades con fuerza. Tomando como referencia la imagen que te mostramos debes **abrir primero el** cofre **de arriba**, luego el de la **izquierda**, más tarde el de la **derecha** y, por último, el más cercano al remolino. **Si te quedas sin aire** tienes varias opciones: **subir a respirar** a la superficie, **aprovechar las burbujas** que salen al abrir cada cofre o **coger las monedas que hay en el agua.**

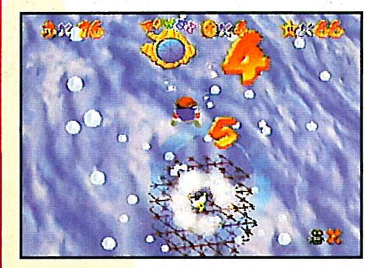


ESTRELLA 3: Esta vez las ocho **monedas rojas tienen truco.** Se encuentran en la sala del submarino, pero no puedes llegar a ellas mientras éste siga allí aparcado. La forma de hacer que se vaya pasa por **derrotar a Bowser** por segunda vez. Cuando lo hagas y vuelvas a entrar aquí, el submarino habrá sido sustituido por unos palos que se mueven. Pisa el interruptor para que se **activen las escaleras** y sigue este consejo: cuando estás colgado de uno de los palos, Mario salta siempre en la dirección que indica su espalda.




Los enemigos






ESTRELLA 4: Las **burbujas** que salen del fondo, en la habitación donde antes estaba el submarino, forman unos **aros de agua**. Tienes que pasar a través de **cinco consecutivos** para que aparezca la estrella. Como la **corriente te impulsa hacia arriba** y no te deja cogerla, debes **salir del agua** y **hacerte metálico** con el **bloque verde**. No hay otra manera de llegar hasta ella.



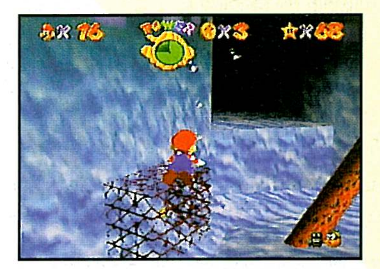


ESTRELLA 5: El **pez manta** que hay donde están los cofres también suelta **anillos de agua**. Pasa a través de **cinco** seguidos (te será más fácil si acercas la vista a Mario) y la estrella aparecerá encima del remolino. Cógela con cuidado o te absorberá.





ESTRELLA 7: Es hora de **reunir cien monedas**. Agota **primero las que hay junto a los cofres** (¿te has fijado en la hilera que hay junto a la superficie del agua?) y ve después a la sala donde estaba el submarino. Allí encuentras más en el fondo. No sólo las tipicas **ocho monedas rojas** sino también, y como súper novedad, un **interruptor que activa varias monedas azules.**

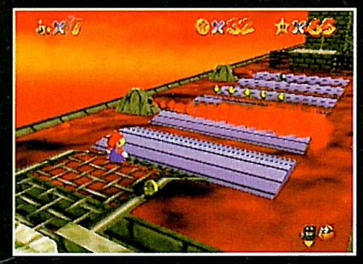




ESTRELLA 6: La sexta estrella está encerrada en una **jaula roja** en el fondo de la habitación del submarino. Para pillarla tienes que **romper** antes la **caja azul** (para atravesar la jaula) y **la verde** (para andar por el fondo) que hay fuera del agua. Procura no meterte por el hueco que hay junto a la jaula: te lleva directamente al foso que rodea el exterior del castillo.

Bowser in the Fire Sea

Tras conseguir la primera estrella de este mundo se abre un **hueco en el suelo**, delante de la entrada. Es el acceso a un nuevo mundo en el que te espera un nuevo combate con Bowser. Antes de encontrártele, atravesarás un escenario de plataformas donde podrás recoger **8 monedas rojas** y embolsarte otra estrella. Cuando ya estés frente a él, cárgatelo de la misma forma que en el primer duelo: **cógelo por la cola** y lánzalo contra una de las bombas que rodean el escenario. Esta vez, sin embargo, no será tan fácil, porque tiene **nuevos ataques,** como inclinar el escenario dando saltos o salir corriendo detrás tuyo. Cuando se rinde, te entrega la **llave del piso superior del castillo.**




SNOWMAN'S LAND

Course 10: Estrellas

Entrada





Ahora que tienes la llave (ésa que te regala Bowser), sube al **piso superior** del castillo. Llegarás a una **gran sala circular** en la que hay dos **setas**. Habla con ellas, porque una te da una estrella. Después, entra por la **puerta** que tiene una **estrella pintada** y una **alfombra roja delante**. Pasarás a una **sala con espejos** en la que hay un detalle revelador: un muro que al reflejarse en el espejo muestra un **cuadro con un muñeco de nieve**. ¡Esa es la entrada que estabas buscando!









ESTRELLA 1: El enorme **muñeco de nieve** que hay en el centro de este nivel tiene una **estrella** metida entre ceja y ceja. Hasta allí tiene que llegar Mario, haciendo primero el **triple salto** para superar la **pasarela con olas de hielo** (y mucho **cuidado con caerse al agua**, que hace daño de lo fría que está). Después comienza la **escalada** hasta encontrarnos con **el pingüino**. Su misión es algo ingrata. Debes utilizarlo como **escudo** para evitar que **el soplido del muñeco te tire cabeza abajo**, y cuidado con sus movimientos caprichosos. Superado este trago, llegar a la estrella no es difícil.













ESTRELLA 2: Si quieres conseguir esta segunda estrella tienes que hacer que **caiga de su plataforma a un orondo enemigo** que te embiste de la misma forma que los que te encontraste en Lethal Lava Land. Pon mucha **atención para no caerte al agua**, porque si sucede, el líquido te hará tanto daño como la lava de aquel mundo. Además, ahora resulta que el **suelo** de la plataforma está helado y **resbala**, con lo cual los movimientos se complican bastante.









ESTRELLA 3: La tercera estrella está metida **dentro de un bloque de hielo**, y parece decirte aquello de "se ve, pero no se toca". El caso es que el **bloque** tiene un diseño en **plan rompecabezas**, pero te aseguramos que conseguirla es mucho más fácil de lo que parece. La clave está en **subirse al techo** del bloque **saltando desde el agujero del centro**, y una vez allí, dejarse caer por el hueco que lleva hasta ella. Mira estas imágenes para salir de dudas.





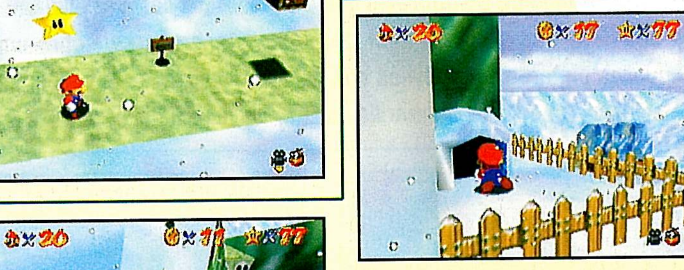


ESTRELLA 4: Ve a la **pasarela** donde salen las **olas de hielo** y **salta sobre la cabeza** de uno de los enemigos. Mario volará como un **helicóptero** durante unos instantes, que serán suficientes para alcanzar la plataforma que hay enfrente. Justo allí, en la caja de la **izquierda**, está la estrella.





ESTRELLA 5: Para coger las 8 monedas rojas debes volver al lugar donde cogiste la estrella anterior. Allí hay una **moneda junto a las dos cajas**, y otras **tres en la ladera** que bordea el estanque. Coge después el **caparazón de la tortuga** que hay en la segunda caja amarilla y ve a por las dos que están debajo de la plataforma de hielo. Las dos últimas están bien a la vista.



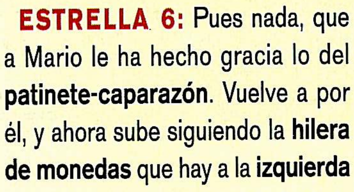








ESTRELLA 6: Pues nada, que a Mario le ha hecho gracia lo del **patinete-caparazón**. Vuelve a por él, y ahora sube siguiendo la **hilera de monedas** que hay a la **izquierda de la pasarela** con olas de hielo. **Gatea** para meterte por la entrada de la cueva helada y cárgate a los enemigos cuando estés dentro. **Busca** después la **caja azul** (salta el muro para llegar a ella) y aprovecha el **poder de atravesar paredes** para subir y coger la estrella.









ESTRELLA 7: En este mundo hay monedas en abundancia. Los **muñecos de nieve**, por ejemplo, liberan varias si das varias vueltas a su alrededor, igual que hiciste con los ojos de otros mundos. También hay monedas que en realidad son un **enemigo camuflado**, pero resulta que cuando te los cargas, te dan varias más. Coge las ocho monedas rojas de turno y **entra** después en la **cueva** (si pierdes el caparazón, puedes dejarte caer desde la pasarela con el pingüino). Allí tienes un montón de enemigos y también muchas monedas más dentro de los muros (atraviésalos con el poder de la caja azul).

Enemigos de la fase 10







Teletransporte





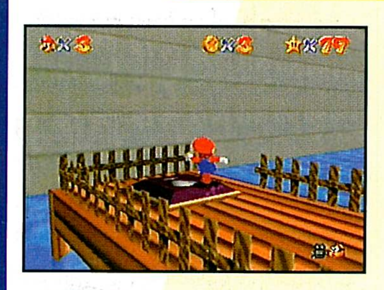
Este mundo helado también tiene su teletransporte secreto que **conecta la sombra de estos dos abetos**. La verdad es que en la práctica no resulta de gran utilidad, pero en fin, nuestra obligación era contártelo, y aquí está.

WET-DRY WORLD

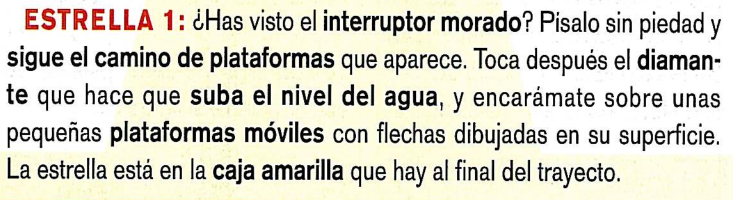
Course 11: Estrellas

Entrada

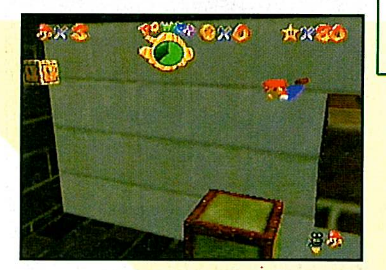
Dirígete al **piso de arriba** del castillo y busca entre todos los cuadros que ves por allí el que tiene una **araña de agua** dibujada.



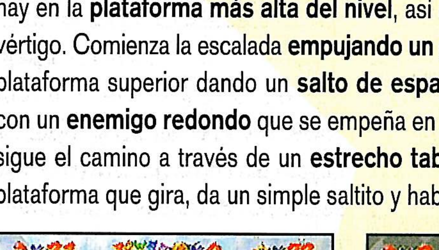




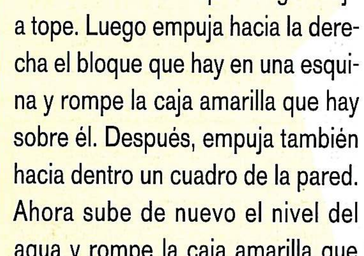
ESTRELLA 1: ¿Has visto el **interruptor morado**? Písalo sin piedad y **sigue el camino de plataformas** que aparece. Toca después el **diamante** que hace que **suba el nivel del agua**, y encarámate sobre unas pequeñas **plataformas móviles** con flechas dibujadas en su superficie. La estrella está en la **caja amarilla** que hay al final del trayecto.





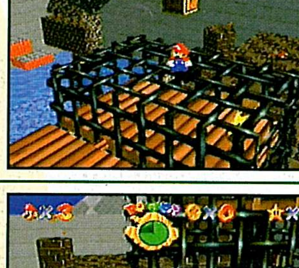
ESTRELLA 2: Esta estrella se encuentra en la **caja amarilla** que hay en la **plataforma más alta del nivel**, así que mejor que no sufras de vértigo. Comienza la escalada **empujando un gran bloque** para llegar a la plataforma superior dando un **salto de espaldas**. Ten cuidado después con un **enemigo redondo** que se empeña en lanzarte cuando te atrapa, y sigue el camino a través de un **estrecho tablón de madera**. Supera la plataforma que gira, da un simple saltito y habrás llegado a tu destino.

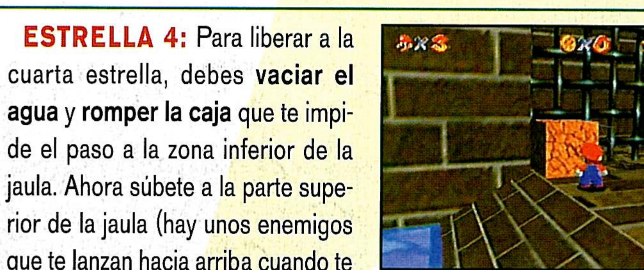


ESTRELLA 3: Debes encontrar **cinco puntos** concretos en el escenario. Primero haz que el agua baje a tope. Luego empuja hacia la derecha el bloque que hay en una esquina y rompe la caja amarilla que hay sobre él. Después, empuja también hacia dentro un cuadro de la pared. Ahora sube de nuevo el nivel del agua y rompe la caja amarilla que hay sobre una columna. Por último, rompe otra caja amarilla que hay sobre la jaula con una estrella dentro.







ESTRELLA 4: Para liberar a la cuarta estrella, debes **vaciar el agua** y **romper la caja** que te impide el paso a la zona inferior de la jaula. Ahora súbete a la parte superior de la jaula (hay unos enemigos que te lanzan hacia arriba cuando te cogen con su pala. Procura subirte a ella cuando apunte en la dirección adecuada) y sitúate en la parte izquierda de la plataforma de madera. Cuando comience a bajar, tírate al vacío, entra en la jaula y vuelve a subirte a la plataforma antes de que ascienda de nuevo.




Enemigos fase 11





ESTRELLA 5: Sube a tope el nivel del agua tocando el **diamante** (pantalla de arriba). Habla después con la **bomba rosa** que te pone a punto el cañón (llegas a ella con el salto lateral desde una plataforma flotante), y dispara a Mario para que se **cuele por la reja** que hay en una esquina del escenario. Buceando llegas a una **ciudad sumergida**... hasta que quitas el agua con el diamante que hay debajo de la reja de entrada. Las tres primeras monedas están dentro de otras tantas cajas accesibles. La cuarta está en la **torre del campanario**. Hay otras dos en los **tejados** de unas casas a los que subes rebotando de una pared a otra. La última está en otro tejado al que llegas haciendo un salto largo desde la plataforma que hay sobre el campanario.










ESTRELLA 5: Vuelve a la ciudad sumergida y vacia el agua de nuevo. La estrella está en una plataforma encerrada en una reja. Para cogerla, haz esto a toda prisa: coge el poder de la **caja azul**, pisa el **interruptor morado** que hay detrás de una casa. **Atraviesa la reja** y sube en el bloque que aparece.




ESTRELLA 7: Para conseguir las **cien monedas** no te hace falta volver a coger las ocho rojas. Si buscas bien en la primera parte del escenario encuentras hasta **ochenta y cinco**. Fíjate bien: hay un **interruptor** que te da monedas azules, las **cajas amarillas** también esconden monedas, las **arañas de agua** liberan varias al morir, y hasta puedes coger por la espalda al **enemigo redondo** y lanzarlo como a Bowser para que te dé su parte del botín. **Ve después a la ciudad sumergida** y termina la colecta.

El camino más rápido hacia el cañón




En este escenario existe un teletransporte que te **lleva directamente hasta el lugar donde reposa el cañón**. Para utilizarlo, lo primero que debes hacer es **vaciar el agua**. Dirígete después a la **columna que tiene una bomba girando a su alrededor y un diamante** en la parte de arriba. Sitúate en la **esquina de la imagen** y disfruta del paseo. Por cierto, **el camino de vuelta** también funciona a la perfección. O sea que si tienes que probarlo, no lo dudes: se permiten olvidos.

TALL, TALL MOUNTAIN

Course 12: Estrellas

Entrada

Sube al **piso superior** del castillo y busca un **cuadro pequeño** en el que aparecen varias **setas**. Tras él se esconde el mundo 12.







ESTRELLA 1: Te espera en lo **alto de la montaña**. Antes de comenzar la escalada, **coge una vida** que hay a espaldas del lugar de inicio, porque puede que te caigas intentando llegar arriba. Por el camino podrás conocer a todo tipo de enemigos, pasarelas estrechas, troncos que giran y hasta puede que **acabes sin gorra.**







ESTRELLA 2: Si vuelves a subir a la montaña, por el camino te encontrarás una **estrella metida dentro de una jaula** frente a la cascada. No hagas caso y sigue subiendo, porque arriba está el **mono que te da la clave** para conseguirla. Cógele, habla con él (elige la respuesta **"Free him"**) y síguele después de soltarlo. Verás cómo **se sube a la jaula** y hace que la estrella caiga abajo. Ahora sólo tienes que dejarte caer por la cascada para hacerte con ella.









ESTRELLA 3: Las **ocho monedas rojas** de Tall, Tall Mountain están repartidas en **dos grupos**. Las cuatro primeras las encuentras en el **grupo de setas** que hay al inicio de la subida a la cima. **Salta de una a otra** con cuidado y serán tuyas. Para llegar hasta las cuatro restantes, tienes que subir por las plataformas que hay junto al lugar en el que los **topos te tiran piedras**. La estrella aparece en una seta, frente a este lugar.









ESTRELLA 4: Subiendo a la **montaña** (¿te sabes ya el camino?), y poco después del lugar donde está la **nube que sopla**, hay una pared que puedes **atravesar como los cuadros** de entrada a los mundos (se nota porque **se ondula** cuando la tocas). Si la cruzas, Mario comienza el descenso por un **larguísimo tobogán** en el que puedes coger **vidas extra** y multitud de **monedas**. Baja muy atento, porque hay un importante **desvío a la derecha** que debes tomar (está indicado por unas flechas). Si logras llegar abajo con vida, la estrella es tuya. Si no, al menos vuelves a aparecer al comienzo y no te toca repetir la dichosa subidita.





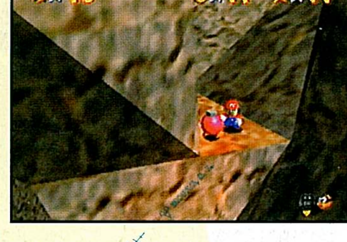




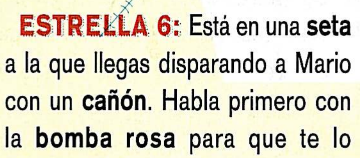
Enemigos del mundo 12







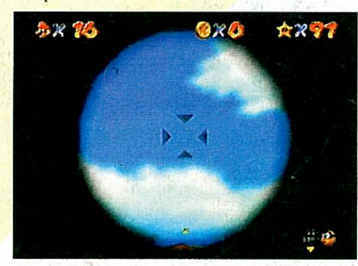
ESTRELLA 5: Si te fijas bien, verás que **dentro de la cascada** hay una **estrella dándose una buena ducha**. Pisa el interruptor que hay antes de llegar a la pasarela con monedas y aparecerán **dos bloques**. Uno delante tuyo, que lo único que hace es **estorbar**, y otro justo delante de la estrella, que sirve de plataforma para llegar hasta ella.

ESTRELLA 6: Está en una **seta** a la que llegas disparando a Mario con un **cañón**. Habla primero con la **bomba rosa** para que te lo prepare (está en un hueco al lado de donde te encuentras con el primer mono). Para llegar después al cañón puedes utilizar el **teletransporte**, o bien dejarte caer por la **esquina anterior al nido de topos**. Apunta un poco más alto de la estrella y Mario se dará de narices con ella.






ESTRELLA 7: Te recomendamos que entres primero en el **tobogán** y cojas todas las monedas que puedas (unas **cincuenta y pico**). Después tienes que dar un pequeño salto a la salida para situarte en la parte más baja del escenario. Ahora coge el resto (hasta 100) en la subida a la montaña, matando enemigos y consiguiendo de nuevo las ocho rojas.




¡Al ladrón!




Este es uno de los mundos en los que Mario puede quedarse sin gorra. Se la roba un **mono gamberro** que habita en las **alturas de la montaña** o bien simplemente se la "vuela" el **soplido de una nube**. Siempre que la pierdas, tienes que **buscar al mono y cogerle** para que te la devuelva. No parece que el muy truhán esté dispuesto a ponerte pegas.

Teletransporte




El teletransporte de este mundo **conecta la seta** sobre la que aparece Mario en la imagen, con el **estrecho caminito que lleva hasta el cañón.**

¿Problemas con Mario 64?

- ★ ¿**No sabes** qué movimiento hay que **realizar** para subirte a una **plataforma**?
- ★ ¿Se te **resiste** algún **enemigo**?
- ★ ¿Sabes qué **pasa** cuando **Mario** se queda sin **gorra**?
- ★ ¿Has **encontrado** ya todos los **teletransportadores**?

¡¡¡Tranquilo, que te vamos a ayudar!!!

Envíanos una carta comentándonos los problemas que tengas con Mario 64 a la siguiente dirección: Nintendo Acción, Hobby Press, S. A. C/Ciruelos, 4. 28700 San Sebastián de los Reyes, Madrid, indicándonos en el sobre **«Problemas con Mario 64»**.

A partir del mes que viene, abrimos nuestro **Consultorio Mario 64.**



Próxima entrega con el número de mayo, a la venta el 17 de abril.